

Unleash Samus!!

Prepare Samus for some of her most deadly missions. Take a tour through intense training programs, perfecting your Morph Ball skills as you maneuver through obstacles. Hone your combat skills as enemies are generated in a neverending swarm. Then take Samus on one of the toughest challenges she will ever face—herself.

Samus se déchaîne!

Prépare Samus aux plus dangereuses missions. Suis les programmes de formation intense pour perfectionner ta balle de métamorphose tout en franchissant les obstacles. Raffine tes compétences au combat, alors que les ennemis sont générés dans un essaim sans limite. Puis, mets Samus face au défi le plus rude qu'elle n'ait jamais confronté.

¡Libera a Samus!

Prepara a Samus para una de sus misiones más mortíferas. Viaja a través de intensos programas de entrenamiento, perfeccionando tus habilidades de Morph Ball mientras que maniobras para atravesar obstáculos. Afila tus habilidades de combate mientras tus enemigos se continúan generando en un enjambre sin fin. Entonces lleva a Samus a uno de los desafíos más difíciles que ella misma.

EmuMovies



Visit www.esrb.org
for updated rating
information.



THE OFFICIAL SEAL IS YOUR
GUARANTEE THAT THIS PRODUCT IS
LICENSED OR MANUFACTURED BY
NINTENDO. ALWAYS LOOK FOR THE
SEAL WHEN BUYING VIDEO GAME
SYSTEMS, ACCESSORIES, GAMES,
AND RELATED PRODUCTS.

EL SELLO OFICIAL ES SU
GARANTÍA QUE EL PRODUCTO PROPIO
ESTÁ DISEÑADO O MANUFACTURADO POR
NINTENDO. SIEMPRE BUSQUE EL
SELLO CUANDO COMPRA VIDEOJUEGOS,
ACCESORIOS, JUEGOS DE VIDEOJUEGOS,
O PRODUCTOS RELACIONADOS.

FOR SELO DE CALIDAD DE NINTENDO
NINTENDO HA VERIFICADO ESTE PRODUCTO Y
QUE ESTE MANTIENE PROPRIAS CUALIDADES DE
NINTENDO. SIEMPRE BUSQUE EL SELLO AL COMPRAR VIDEOJUEGOS,
ACCESORIOS, JUEGOS DE VIDEOJUEGOS, O
PRODUCTOS RELACIONADOS CON SU VIDEOJUEGO NINTENDO.

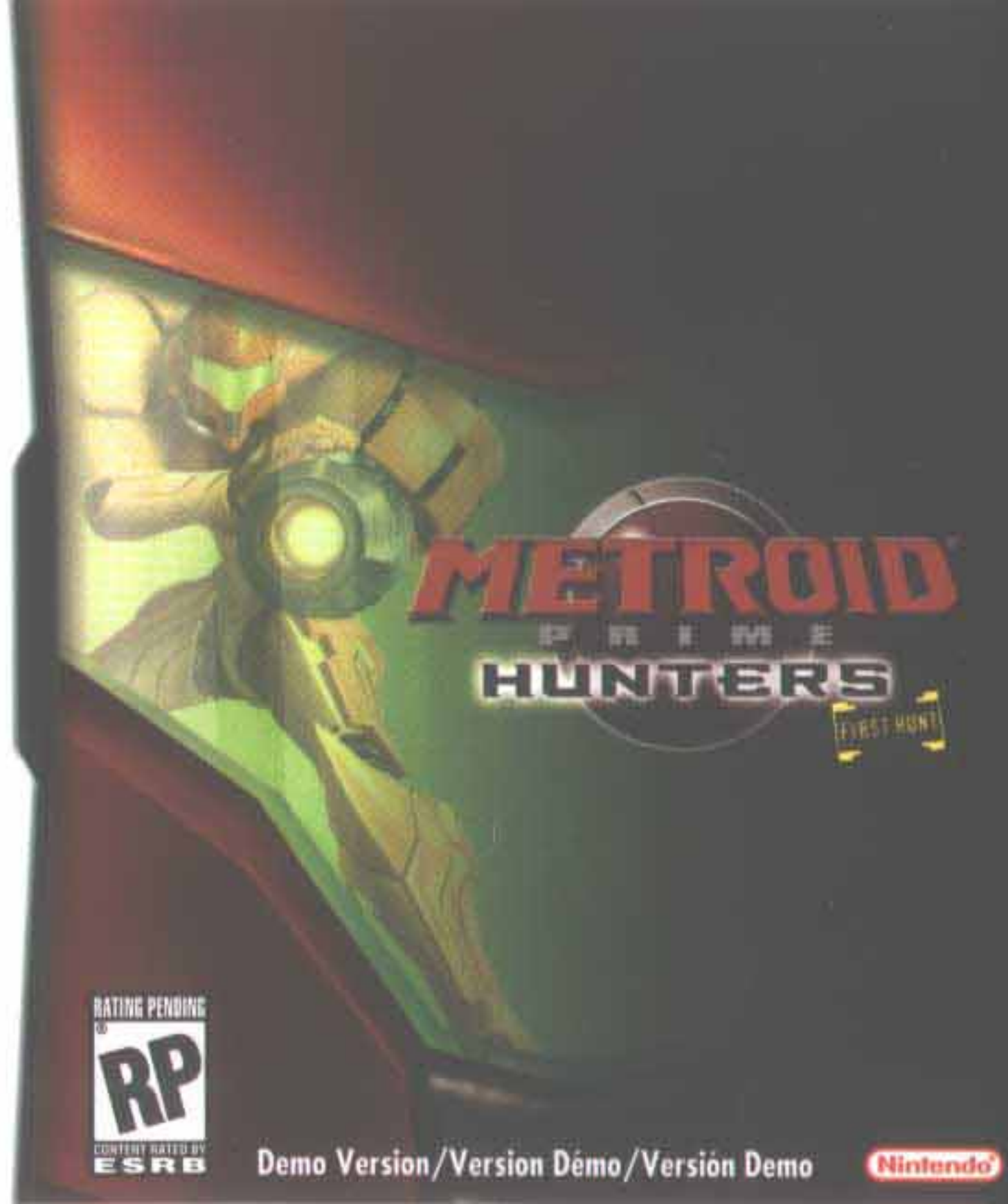
EmuMovies



NINTENDO
DS.

METROID PRIME HUNTERS: FIRST HUNT

SD
BONNENIN



Demo Version/Version D mo/Versi n Demo



NEED HELP WITH INSTALLATION OR SERVICE?
NEED TO ORDER PARTS OR ACCESSORIES?

NINTENDO CUSTOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.CA

or call 1-800-255-3700
6:00 a.m. to 7:00 p.m. Pacific time, 7 days a week
TTY Consumer Service: 800-422-4281
(Times subject to change)

BESOIN D'AIDE AVEC L'INSTALLATION OU L'ENTRETIEN?
BESOIN DE COMMANDER DES PIÈCES
OU DES ACCESSOIRES?

SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
WWW.NINTENDO.CA

ou appelez le 1 (800) 255-3700
entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique, 7 jours sur 7.
Service à la clientèle ATS : (800) 422-4281
(Heures sujettes à changement)

NECESITA AYUDA CON UNA INSTALACIÓN,
MANTENIMIENTO O UN SERVICIO?

SERVICIO AL CONSUMIDOR
WWW.NINTENDO.COM

o llame al 1-800-255-3700
De lunes a sábado, de 6 a.m. a 9 p.m.; domingos de 6 a.m. a 7 p.m.,
hora del Pacífico (Las horas pueden cambiar).

Nintendo®

Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957
Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com

PRINTED IN USA

NINTENDO DS™

METROID® PRIME HUNTERS

FIRST HUNT

DEMO VERSION/VERSION DÉMO/VERSIÓN DEMUESTRA
INSTRUCTION BOOKLET/MODE D'EMPLOI/INSTRUCTIVO DENTRO

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS. If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and seek medical attention.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration or liquid.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS while using the wireless feature within 9 inches of a pacemaker.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not operate the Nintendo DS while using the wireless feature without first consulting your physician or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and onboard aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.



Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est breveté ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.

Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.

Este sello de calidad le garantiza que Nintendo ha verificado este producto y que este mantiene nuestro estándar de excelencia en manufacturación, trabajo fidedigno y calidad de entretenimiento. Busque siempre este sello al comprar juegos, o accesorios para asegurarse de la compatibilidad con su sistema Nintendo.

Todos los productos de Nintendo son autorizados para la venta, para ser utilizados solamente con productos autorizados que llevan el Sello de Calidad Oficial de Nintendo.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.
CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS™.
ESTA TARJETA DE JUEGOS FUNCIONARA UNICAMENTE CON EL SISTEMA DE NINTENDO DS™.



© 2004 NINTENDO. DEVELOPED BY NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY CORP. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

NEED HELP PLAYING A GAME?

You can visit our website at www.nintendo.com for game play information.

For automated game play tips and news, call Nintendo's Power Line at: **1-425-885-7529**.

This may be a long distance phone call, so please ask permission from whomever pays the phone bill.

Rather talk with a game counselor?

1-800-521-0900

Available in U.S. and Canada - \$1.50 per minute (U.S. funds)

Please have Visa or MasterCard ready

MON. - SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time

Callers under 18 need to obtain parental permission to call. Prices subject to change.

TTY Game Play Assistance: 425-883-9714

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.ca pour obtenir de l'aide.

Pour contacter la ligne informatisée d'indices et de nouvelles,

appelez la Ligne de puissance de Nintendo au **1 (425) 885-7529**.

Il pourrait s'agir d'un interurbain, veuillez demander la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Vous préférez parler à un conseiller en jeux ?

1 (800) 521-0900

Disponible aux É.-U. et au Canada. 1.50 \$ US la minute. Veuillez avoir en main votre carte Visa ou MasterCard.

Entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique, sept jours sur sept.

Des représentants et des conseillers de langue française sont également disponibles

entre 7 h 00 et 16 h 00, heure du Pacifique, sept jours sur sept.

Les personnes âgées de moins de 18 ans doivent obtenir la permission d'un parent avant d'appeler.

(Prix sujets à changement.) Service ATS d'assistance aux joueurs : (425) 883-9714

NECESITA AYUDA CON UN JUEGO?

Para ayuda con juegos, puede visitar nuestro sitio web www.nintendo.com. Para ayuda automatizada

para juegos o para noticias, llame a la línea Power Line de Nintendo al: **1-425-885-7529**

Puede que este número sea para usted un número a larga distancia.

Asegúrese de tener el permiso de la persona que paga el recibo telefónico.

Prefiere Hablar con un Consejero?

1-800-521-0900

U.S. \$1.50 por minuto

Canada \$2.00 por minuto

De lunes a sábado de 6 a.m. a 9 p.m., domingo de 6 a.m. a 7 p.m. hora del Pacífico

Para llamadas de menores de 18 años: estos necesitan obtener el permiso de los padres antes de llamar. (Los precios pueden cambiar).

Insert a Metroid Prime Hunters: First Hunt Game Card into the Nintendo DS system and turn the power ON. For multiplayer games, a Metroid Prime Hunters: First Hunt Game Card must be inserted into each Nintendo DS system. When the title screen appears, use the stylus and select from the following:

TRAINING (One-player):

- Regulator:** Combat training within a holographic arena.
- Survivor:** Survive as long as you can against creatures growing in ferocity.
- Morphball:** Navigate obstacles and dangers as you control the Morphball through the use of the Touch Screen.

MULTIPLAYER (Two to four players):

- Host:** Select Multiplayer and then Create Game.
- Clients:** Select Multiplayer and then Join Game.

- The name of the Host will appear on the Touch Screen of each Client system.
- All Client players must tap the name of the Host whose game they want to join.
- The Host System can then choose the stage and set other game options.
- The game begins when the Host taps the START icon.

OPTIONS:

- Name:** Enter a name for records and multiplayer battles.
- Records:** Keep track of your score for every mode.
- Control Type:** Choose between default and four additional control settings.
- Erase Data:** Erases the save data and resets the records.



MAIN MENU



HOST MENU

CONTROLS

STYLUS MODE

Default Controls
Left/right handed players

L BUTTON/R BUTTON

- Fire weapon

+ CONTROL PAD

- ↑ ↑ Move Samus
- ← → Strafe left/right

TOUCH SCREEN

- Look around using the stylus
- Double tap to jump

START

- Pause/access menu

X BUTTON

- Move forward

Y BUTTON

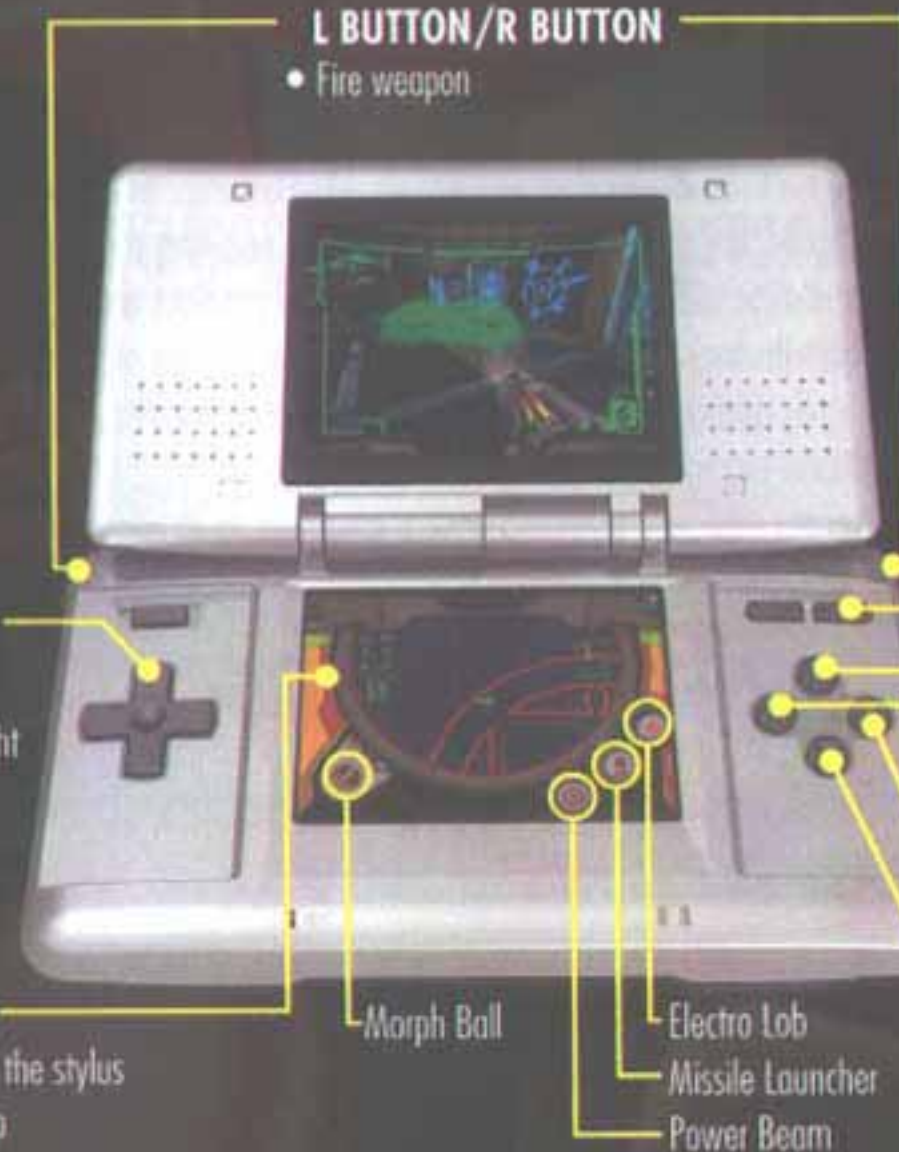
- Strafe right

A BUTTON

- Strafe left

B BUTTON

- Move backward



Tap the icons on the Touch screen with the stylus to activate them.

Important Legal Information

REV-D

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact Nintendo Customer Service (see below).

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights.

This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

For further information or assistance, please contact:
Nintendo Consumer Service
www.nintendo.com
or call 1-800-255-3700
(U.S. and Canada)

Warranty & Service Information

REV-D

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our web site at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available on-line or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo or referred to the nearest NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo or a NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER will repair the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo or a NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER will repair the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our web site at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and/or referral to the nearest NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to the nearest service location. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ - VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des symptômes liés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

**convulsions
troubles de la vue
perte de conscience**

**tics oculaires ou musculaires
mouvements involontaires
désorientation**

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la pile

Le Nintendo DS contient une batterie au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la batterie ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la batterie, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'exposez pas la batterie à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-les au sec.
- Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
- Ne pas toucher les points de connexion de la pile, ni causer de court circuit entre les points de connexion et un objet de métal.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la batterie.

AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 22 cm d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le fabricant du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures ou des dommages matériels.

Insère une carte du jeu Metroid Prime Hunters : First Hunt dans l'appareil Nintendo DS et allume ce dernier. Pour jouer en mode multi, une carte de jeu de Metroid Prime Hunters : First Hunt doit être insérée dans chaque appareil Nintendo DS. À l'apparition de l'écran titre, avec le stylet, choisis parmi ce qui suit :

FORMATION (Un joueur):

Régulateur: Formation de combat dans une arène holographique.

Survivant: Survis aussi longtemps que possible contre des créatures de plus en plus féroces.

Balle de métamorphose: Franchis les obstacles et les dangers en contrôlant la balle de métamorphose.

MODE MULTI (deux à quatre joueurs):

Hôte: Choisis «Multiplayer» et «Create Game» (Crée une partie).

Clients: Choisis «Multiplayer» et «Join Game» (Joins la partie).

- Le nom de l'Hôte apparaîtra à l'écran tactile de l'appareil de chaque Client.
- Tous les joueurs Clients doivent toucher au nom de l'Hôte dont ils veulent joindre la partie.
- L'appareil de l'Hôte peut alors choisir le stade et régler d'autres options de jeu.
- La partie commence quand l'Hôte touche à l'icône START.

OPTIONS:

Nom : Inscris le nom des records et des combats en mode Multi.

Registres : Suis tes scores dans chaque mode.

Type de commande : Choisis entre le réglage par défaut et quatre autres réglages.

Efface les données : Efface les données sauvegardées et les records.



Menu Principal



Menu Hôte



FONCTIONS DES COMMANDES



Avec le stylet, touche aux icônes de l'écran tactile pour les activer.

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si votre jeu ne fonctionne pas sans utilisation d'un tel mécanisme, veuillez contacter votre distributeur régional autorisé de Nintendo (voir ci-dessous).

Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux.

Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Pour obtenir de plus amples renseignements ou de l'aide, veuillez contacter :

Le Service à la clientèle de Nintendo à
www.nintendo.com

ou au 1 (800) 255-3700

(aux É.-U. et au Canada)

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Internet à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, sept jours sur sept (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usino expès chez Nintendo ou vous serez référé au CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO le plus près de chez vous. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet www.nintendo.com ou appelez la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions ou pour trouver le CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ NINTENDO le plus près de chez vous. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, au centre d'entretien le plus près de chez vous. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SÉRAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

ADVERTENCIA: ANTES DE USAR SU SISTEMA DE NINTENDO®, TARJETA DE JUEGO O ACCESORIO, POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE LOS MANUALES DE SALUD Y PRECAUCIONES DE SEGURIDAD, LOS CUALES SE INCLUYEN CON ESTE PRODUCTO

ESTE MANUAL CONTIENE IMPORTANTE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD.

IMPORTANTE INFORMACIÓN DE SEGURIDAD: LEA LAS ADVERTENCIAS SIGUIENTES ANTES DE QUE USTED O SU HIJO(A) JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

AVISO - Convulsiones

- Algunas personas (una de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos de luz momentánea, como la luz del televisor o la luz de los juegos de vídeo, aun cuando nunca antes hayan tenido un ataque.
- Cualquier persona que haya tenido convulsiones, desmayos, o algún síntoma asociado a una condición epiléptica debe consultar un médico antes de jugar con juegos de vídeo.
- Los padres de familia deben de vigilar a sus hijos mientras que éstos jueguen los juegos de vídeo. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

**Convulsiones
Visión alterada
Desorientación mental**

**Contorsiones de ojos o de músculos
Movimientos involuntarios
Desmayos o Pérdida de consciencia**

- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue los juegos de vídeo:
 1. Siéntese lo más lejos posible de la pantalla.
 2. Juegue los juegos de vídeo en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora que juegue.

AVISO - Lesiones por Tensión Repetitiva y Cansancio de Ojos

Después de varias horas, el jugar juegos de vídeo puede causar dolor en los músculos, muñecas, piel, o en los ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como Tendonitis, el síndrome Carpal Tunnel, irritación de la piel o cansancio de los ojos:

- Evite juego excesivo. Se recomienda que los padres vigilen a sus hijos para asegurar juego apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos cada hora que juegue, aun cuando no sienta fatiga, o no piense que necesite descansar.
- Si siente cansancio de manos, muñecas o brazos mientras juegue, deje de jugar y descanse durante varias horas antes de continuar jugando.
- Si continúa con dolor en las manos, muñecas, o brazos durante el juego o después de jugar, deje de jugar y consulte con un médico.

AVISO - Fuga de la Batería

El Nintendo DS contiene una batería recargable de tipo Litio Ion. La fuga de los ingredientes contenidos dentro de la batería, o el producto de la combustión de tales ingredientes, puede causar daño personal al igual que daño a su Nintendo DS. Si ocurre una fuga de líquido, evite contacto con la piel. Si ocurre contacto, inmediatamente lave totalmente con jabón y agua. Si el líquido de la batería hace contacto con los ojos, sin demora limpie completamente con agua y consulte a un médico.

Para evitar la fuga de la batería:

- No exponga la batería a excesivos golpes físicos, vibración, o líquidos.
- No desarme, intente reparar, ni deformar la batería.
- No deseche la batería en el fuego.
- No toque los terminales de la batería ni cause un corto circuito entre los terminales con un objeto de metal.
- No remueva ni dañe la etiqueta de la batería.

AVISO - Interferencia de Radio Frecuencia

El Nintendo DS puede emitir ondas de radio que pueden afectar la operación de dispositivos electrónicos cercanos, incluyendo marcapasos cardiacos.

- No use el Nintendo DS dentro de 9 pulgadas de un marcapasos al usar las opciones inalámbricas.
- Si ud. tiene un marcapasos o otro aparato medico injertado, no use las opciones inalámbricas del Nintendo DS sin primero haber consultado con su doctor o el fabricante del aparato médico.
- Observe y siga todas las normas y regulaciones con respecto al uso de aparatos inalámbricos en sitios como hospitales, aeropuertos, y abordos de aviones. Operar su sistema en estos sitios podría interferir o causar funcionamiento defectuoso de instrumentos, resultando en heridas a personas o daño a propiedades.

Coloque una tarjeta de Metroid Prime Hunters: First Hunt en el Nintendo DS y encienda. Para juegos de multijugador, una tarjeta de Metroid Prime Hunters: First Hunt Game Card debe estar colocada en cada uno de los sistemas de Nintendo DS. Cuando el título aparezca en la pantalla, use el stylus y seleccione de entre los siguientes.

TRAINING (Modo de un jugador):

Regulator (Regulador):

Entrenamiento de combate con arena holográfica.

Survival (Superviviente):

Sobrevive lo más que puedas en contra de criaturas que crecen en ferocidad.

Morphball (Bola de transformación): Navega obstáculos y peligros mientras controlas el Morphball usando el touch screen.

MULTIJUGADOR (Modo de dos a cuatro jugadores):

Host (El jugador quien es el anfitrión comienza el juego):

Selecciona modo Multijugador y entonces Crea un juego.

Clients (Los jugadores invitados quienes se unen al juego):

Seleccionan Multijugador y se unen al juego.

- El nombre del anfitrión aparecerá en el Touch Screen de cada jugador invitado.
- Todos los jugadores invitados deberán escribir el nombre del anfitrión a cuyo juego deseen unirse.
- El sistema del anfitrión puede entonces escoger el nivel y asentar el juego así como otras opciones de juego.

OPTIONS (OPCIONES):

Name (Nombre):

Escribe tu nombre para los archivos de los encuentros a muerte.

Records (Archivos):

Mantén una lista de tu puntaje para cada uno de los modos.

Control Type (Tipo de Control):

Escoge entre cuatro características del control.

Erase Data (Borrar Información):

Borra la información grabada y desocupa los archivos.



MAIN MENU



HOST MENU

CONTROLES

Mode de Stylus

Controles Alternos

Para jugadores izquierdos o derechos

BOTÓN L/BOTÓN R

- Dispara el arma

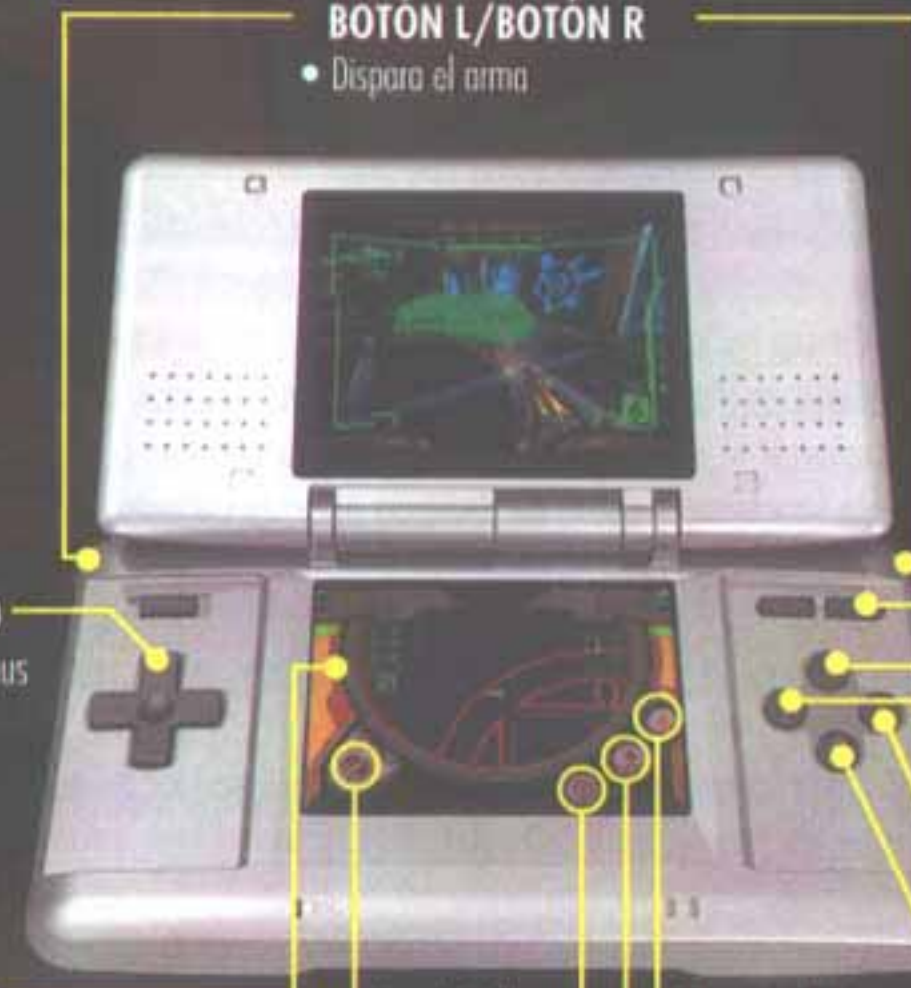
+ CONTROL PAD

- ↑ ↑ Mueve a Samus

- ← → Mover a la izquierda/derecho

TOUCH SCREEN

- Mirar alrededor con el stylus
- Toque dos veces para saltar



Morph Ball

Electro Lob Weapon

Missiles

Particle Beam

EMPEZAR

- Pausar/acceder el menu

BOTÓN X

- Mover al frente

BOTÓN Y

- Mover a la izquierda

BOTÓN A

- Mover a la derecha

BOTÓN B

- Mover hacia atrás

Toca la parte inferior izquierda de la pantalla con el Stylus para activar ellos.

Estos tres iconos en la parte inferior izquierda representan las armas de Samus.

Importante :

REV-D

La copia de cualquier videojuego para cualquier sistema de Nintendo es ilegal, y esta estrictamente prohibido por las leyes domesticas e internacionales de propiedad intelectual. Guardar o archivar copias no es autorizado y no son necesarias para proteger su software. Violadores serán procesados.

Este videojuego no ha sido diseñado para ser usado con ningún producto no autorizado o cualquier accesorio sin licencia. El uso de dichos productos eliminará la garantía de su producto Nintendo. Nintendo (y/o cualquiera de sus concesionarios o distribuidores) no serán responsables por daños o pérdida a consecuencia del uso de dichos aparatos. Si usa dichos aparatos y estos causan que su juego pare de operar, desconecte el aparato cuidadosamente para evitar daño y regrese a su juego normal. Si su juego deja de funcionar y usted no tiene un aparato conectado a este, contacte al servicio al consumidor de Nintendo.

El contenido de esta información no interfiere con sus derechos legales.

Este manual y otros materiales impresos que acompañan a este juego están protegidos por las leyes domesticas e internacionales de Propiedad Intelectual.

Para aún más información o asistencia, por favor contacte al:

Servicio al Consumidor de Nintendo

www.nintendo.com

o llame al 1-800-255-3700

(U.S. y Canada)

Información sobre Garantía y Servicio de Reparación

Es posible que solamente necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a su comerciante local, visite nuestra página de Internet a www.nintendo.com, o llame nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700. Las horas de operación son Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., y Domingo, Horario Pacífico (las horas pueden cambiar). Si no se puede resolver el problema con la información de localización de averías disponible en el Internet o por teléfono, le será ofrecido nuestro servicio de fábrica expresso o será dirigido a un CENTRO DE SERVICIO AUTORIZADO DE NINTENDO más cercano. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse con nosotros primero.

GARANTIA DEL HARDWARE

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el producto de hardware será libre de defectos de material y fabricación por un periodo de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este periodo de garantía, Nintendo o CENTRO DE SERVICIO AUTORIZADO DE NINTENDO reparará el producto de hardware o componente defectuoso, libre de costo. El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la compra o el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTIA DEL JUEGO Y ACCESORIO

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de material y fabricación por un periodo de tres (3) meses desde la fecha de compra.

Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este periodo de tres (3) meses de garantía, Nintendo o CENTRO DE SERVICIO AUTORIZADO DE NINTENDO reparará el componente defectuoso, libre de costo.

SERVICIO DESPUES DE LA EXPIRACION DE LA GARANTIA

Visite nuestra página de Internet a www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700 para información de la localización de averías y/o el CENTRO DE SERVICIO AUTORIZADO DE NINTENDO más cercano. En algunos casos, puede ser necesario que nos mande el producto completo, EL TRANSPORTE PREPAGADO Y ASEGURADO PARA PERDIDA O DAÑO, al centro de servicio más cercano. Favor de no mandar ningún producto a Nintendo sin comunicarse con nosotros primero.

LIMITACIONES DE LA GARANTIA

ESTA GARANTIA NO SE APLICARÁ SI EL PRODUCTO: (a) ESTÁ UTILIZADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADO POR NINTENDO (INCLUSO, PERO NO LIMITADO A LOS APARATOS PARA ACRECENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y ADAPTADORES DE ELECTRICIDAD); (b) ESTÁ UTILIZADO PARA USO COMERCIAL (INCLUSO PARA ALQUILER); (c) SE ENCUENTRA MODIFICADO O ESTROPEADO; (d) SE ENCUENTRA DAÑADO POR NEGLIGENCIA, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS QUE NO ESTÁN RELACIONADAS CON MATERIALES DEFECTUOSOS O LA FABRICACION; (e) EL NUMERO DE SERIE HA SIDO MODIFICADO, DESFIGURADO O QUITADO.

CUALQUIER GARANTIAS APLICABLES IMPLICITOS (INCLUSO, LAS GARANTIAS DE COMERCIABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO, SON POR ESTE MEDIO LIMITADOS EN LA DURACION A LOS PERIODOS DE LA GARANTIA COMO DESCRIBEN ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO SEA APLICABLE). EN NINGUN CASO SE ENCUENTRA RESPONSABLE NINTENDO POR DAÑOS INDIRECTOS O ACCIDENTALES RESULTANDO DE LA VIOLACION DE CUALQUIER GARANTIAS IMPLICITAS O EXPRESAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACION DE UNA GARANTIA IMPLICITA O LA EXCLUSION DE LOS DAÑOS INDIRECTOS O INCIDENTALES, DE MODO QUE ES POSIBLE QUE LA GARANTIA ANTERIORMENTE CITADA NO LE SEA APLICABLE.

Esta garantía le otorga derechos legales específicos. Es posible que tenga otros derechos los cuales difieren de un estado a otro o de una provincia a otra. La dirección de Nintendo es: Nintendo of America, P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A. Esta garantía es valida solamente en los Estados Unidos y Canada.

NOTES :

1. The first part of the paper is a short answer type question. It contains 10 questions. Each question carries 2 marks. The total marks for this part are 20.

2. The second part of the paper is a long answer type question. It contains 2 questions. Each question carries 10 marks. The total marks for this part are 20.

3. The third part of the paper is a multiple choice type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

4. The fourth part of the paper is a matching type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

5. The fifth part of the paper is a true or false type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

6. The sixth part of the paper is a fill in the blanks type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

7. The seventh part of the paper is a diagram type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

8. The eighth part of the paper is a calculation type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

9. The ninth part of the paper is a reasoning type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

10. The tenth part of the paper is a miscellaneous type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

1. The first part of the paper is a short answer type question. It contains 10 questions. Each question carries 2 marks. The total marks for this part are 20.

2. The second part of the paper is a long answer type question. It contains 2 questions. Each question carries 10 marks. The total marks for this part are 20.

3. The third part of the paper is a multiple choice type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

4. The fourth part of the paper is a matching type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

5. The fifth part of the paper is a true or false type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

6. The sixth part of the paper is a fill in the blanks type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

7. The seventh part of the paper is a diagram type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

8. The eighth part of the paper is a calculation type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

9. The ninth part of the paper is a reasoning type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.

10. The tenth part of the paper is a miscellaneous type question. It contains 10 questions. Each question carries 1 mark. The total marks for this part are 10.